



©ATLUS. ©SEGA. All rights reserved. Licensed to and  
Published by SEGA Europe, Ltd. Developed by ATLUS.  
Persona is a registered trademark of Atlus U.S.A., Inc.



Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and  
Takuji Nishimura, All rights reserved.

La redistribución y el uso en formas de fuente y binaria, con o sin modificaciones, están  
permitidos siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

1. Las redistribuciones del código fuente deben conservar el aviso de copyright anterior,  
esta lista de condiciones y el siguiente descargo de responsabilidad.
2. Las redistribuciones en formato binario deben reproducir el aviso de copyright  
anterior, esta lista de condiciones y el siguiente descargo de responsabilidad en la  
documentación y / u otros materiales proporcionados con la distribución.
3. Los nombres de sus colaboradores no pueden usarse para respaldar o promocionar  
productos derivados de este software sin el consentimiento previo por escrito.

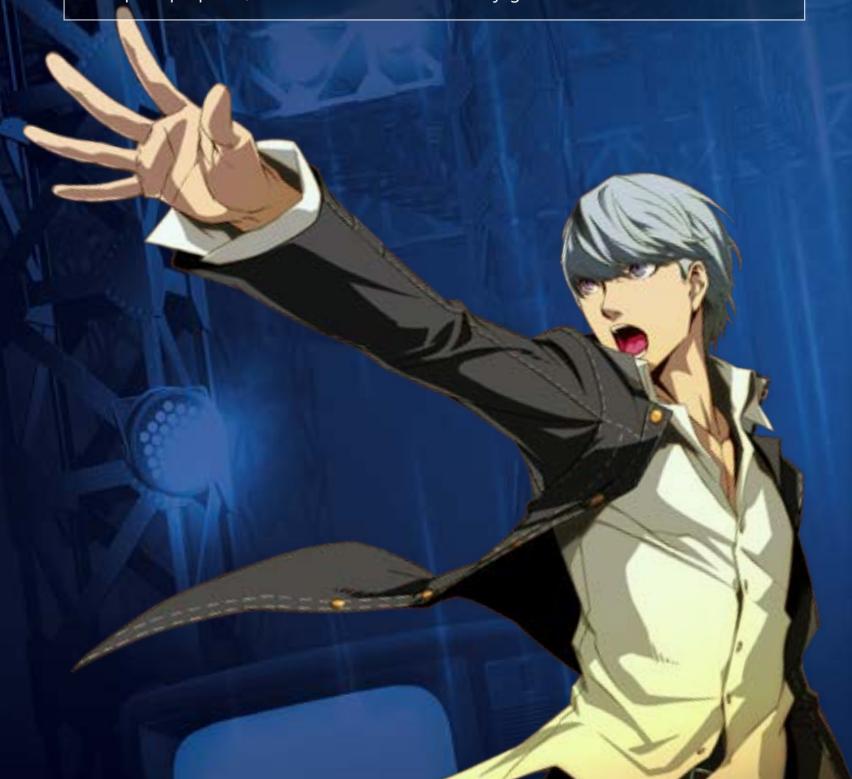
ESTE SOFTWARE ES PROPORCIONADO POR LOS PROPIETARIOS DEL COPYRIGHT  
Y LOS COLABORADORES "TAL CUAL" SIN GARANTÍA EXPRESA O IMPLICADA,  
INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN Y  
APTITUD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR. EN NINGÚN CASO EL PROPIETARIO  
DEL COPYRIGHT O LOS COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES POR DAÑOS  
DIRECTOS, INDIRECTOS, CASUALES, ESPECIALES, EJEMPLARES O CONSECUENTES  
(INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A LA OBTENCIÓN DE BIENES O SERVICIOS  
SUSTITUTOS, LA PÉRDIDA DE USO, DE DATOS O DE BENEFICIOS; O INTERRUPCIÓN  
DE NEGOCIO) INDEPENDIENTEMENTE DE LA CAUSA O LA TEORÍA DE LA  
RESPONSABILIDAD, YA SEA EN CONTRATO, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O AGRAVIO  
(INCLUYENDO LA NEGLIGENCIA U OTROS), DERIVADO DE ALGUNA FORMA DEL USO  
DE ESTE SOFTWARE, INCLUSO SI SE HA ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES  
DAÑOS.

**PA4**  
PersonA4™  
ARENA  
ULTIMAX

**ADVERTENCIA:** Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a 'ataques epilépticos fotosensibles' cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la conciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



# ÍNDICE

## Prólogo >> 03

Yu Narukami 04

Yosuke Hanamura 05 Chie Satonaka 05

Yukiko Amagi 06 Kanji Tatsumi 06

Naoto Shirogane 07 Teddie 07

Mitsuru Kirijo 08 Aigis 08

Akihiko Sanada 09 Elizabeth 09

Labrys 10 Shadow Labrys 10

Yukari Takeba 11 Junpei Iori 11

Rise Kujikawa 12 Ken Amada & Koromaru 12

SHO Minazuki 13 Sho MINAZUKI 13

## Comenzar a jugar >> 14

## Controles básicos >> 16

## Sistema de juego >> 18

## Acciones básicas >> 23

## Modos de juego >> 30

HISTORIA 30

### BATALLA 31

Modo Arcade 31

Modo por Puntos 31

Modo Versus 31

Modo Golden Arena 31

### RED 33

### ENTRENAMIENTO 37

Modo Lección 37

Modo Entrenamiento 37

Modo Desafío 37

### OPCIÓN 37

Sala de visionado 37

Modo Galería 38

Opciones 39

## Créditos >> 40

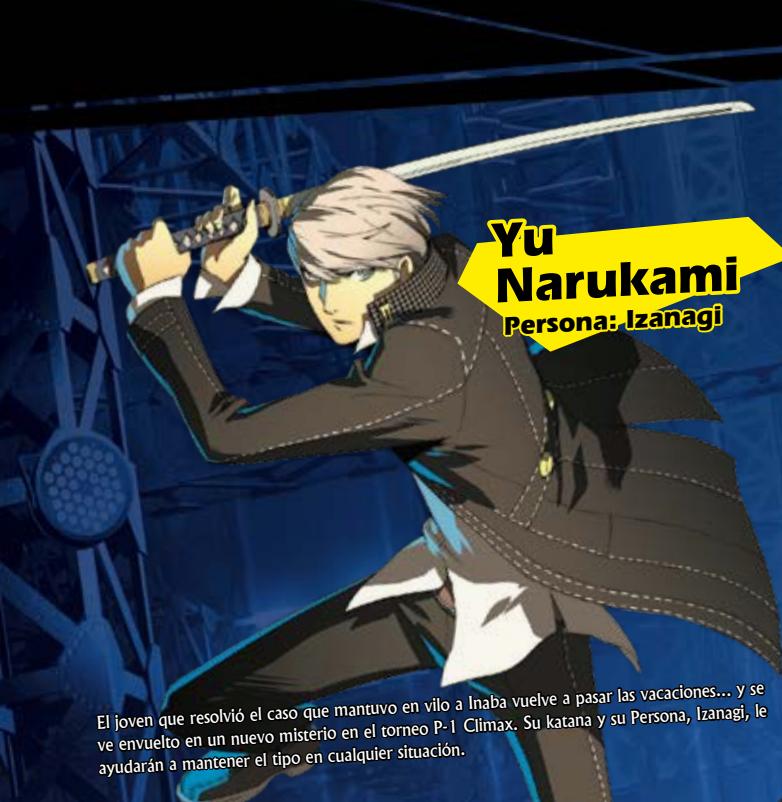
## Garantía >> 44

## Asistencia Técnica >> 45



# PRÓLOGO

Mientras que nuestros protagonistas intentan descubrir quién es el cerebro detrás de este nuevo incidente y esclarecer este misterio, ¡el Canal de Medianoche vuelve a emitir en Yasoinaba! El escenario es ahora el mundo real, ¡y este sinsentido que es el torneo de lucha P-1 Climax está a punto de comenzar!



El joven que resolvió el caso que mantuvo en vilo a Inaba vuelve a pasar las vacaciones... y se ve envuelto en un nuevo misterio en el torneo P-I Climax. Su katana y su Persona, Izanagi, le ayudarán a mantener el tipo en cualquier situación.

Acción furia	Big Gamble	<b>A + B</b>
Habilidad	Heroic Bravery	$\textcircled{A} + \textcircled{X} 0 \textcircled{A}$
	Zio	$\textcircled{A} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$
	Raging Lion	$\textcircled{A} + \textcircled{X} 0 \textcircled{A}$
	Swift Strike	$\textcircled{A} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$
Superabilidad	Lightning Flash	$\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{X} 0 \textcircled{A}$
	Ziodyne	$\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$
Superabilidad vigilia	Cross Slash	$\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$
	1. Thunder God Dance	$\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{X} 0 \textcircled{A}$
	2. Thunder God Dance (2)	
	3. Thunder God Dance (3)	
	Thunder God Dance (final)	tras 1. $\textcircled{A} \textcircled{X} \textcircled{A} \textcircled{Y} \textcircled{A} \textcircled{Y} \textcircled{B} \textcircled{X} + \textcircled{A}$ tras 2. $\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} + \textcircled{B}$ tras 3. carga $\textcircled{A}$ luego $\textcircled{A} + \textcircled{Y} + \textcircled{B}$
Muerte súbita	Million Truths	$\textcircled{A} \textcircled{B} \textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} + \textcircled{B}$

## Yosuke Hanamura

Persona: Jiraiya

Estudia tercero en el Instituto Yasogami y fue el cerebro del equipo de investigación que resolvió el caso el año pasado. Es un truhán con movimientos rápidos e impredecibles. Su Persona es Jiraiya, maestro del viento.

Acción furia	Dodge	<b>A + B</b> cuando ataca el oponente
Habilidad	Dash Spring Tentarafoo Flying Kunai Mirage Slash Moonsault Crescent Slash Flying Flash Cut	$\textcircled{A} + \textcircled{A} 0 \textcircled{B}$ $\textcircled{A} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$ (en el aire) $\textcircled{A} + \textcircled{X} 0 \textcircled{A}$ (en el aire) $\textcircled{A} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$ (en el aire) $\textcircled{A} 0 \textcircled{B} + \textcircled{X} 0 \textcircled{A}$ durante Moonsault $\textcircled{X} 0 \textcircled{A}$ (en el aire) $\textcircled{A} 0 \textcircled{B} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$
Superabilidad	Garudyne	$\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$
Superabilidad vigilia	Sukukaja Shippu - Nagareboshi	$\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$ En el estado Sukukaja $\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$
Muerte súbita	Brave Blade	$\textcircled{A} \textcircled{B} \textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} + \textcircled{B}$

## Chie Satonaka

Persona: Tomoe

Estudiante de tercero en el instituto Yasogami y miembro del equipo de investigación. Le encanta la carne, el kung fu y la justicia. ¡Usa su Persona, Tomoe para acercarse y dejar KO al oponente con sus mortales patadas!

Acción furia	High Counter	<b>A + B</b> cuando ataca el oponente
Habilidad	Rampage Skull Cracker Herculean Strike Dragon Kick Black Spot	$\textcircled{A} + \textcircled{A} 0 \textcircled{B}$ durante Rampage $\textcircled{A} + \textcircled{A} 0 \textcircled{B}$ $\textcircled{A} + \textcircled{A} 0 \textcircled{B}$ $\textcircled{A} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$ $\textcircled{A} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$
Superabilidad	God's Hand	$\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$
	Power Charge	$\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{X} 0 \textcircled{A}$
Superabilidad vigilia	Agneyastra	$\textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} 0 \textcircled{B}$
Muerte súbita	Galactic Punt	$\textcircled{A} \textcircled{B} \textcircled{A} \textcircled{B} + \textcircled{Y} + \textcircled{B}$

## Yukiko Amagi

### Persona: Konohana Sakuya

Heredera de la posada Amagi y estudiante de tercero en el instituto Yasogami. Aunque es inteligente y educada, también puede ser un poco despistada... Chie y ella siempre han sido amigas. Sus fans y su Persona, Konohana Sakuya, le permiten atacar desde lejos.

Acción furia	Dia	<b>A + B</b>
Habilidad	Agi	+  0
	Maragi	+  0
	Flame Dance	+  0
	Fire Boost	+
	Fire Break	+
	Fire Amp	+  +
Phoenix Flame Swirl		
cuando el nivel de potenciamiento de disparo es superior a 6   +  0		
Superabilidad	Agidyne	+  0  (retraso)
Superabilidad vigilia	Maragidyne	+  0
Muerte súbita	Full Bloom	+  0

## Kanji Tatsumi

### Persona: Take-Mikazuchi

Un joven al que una vez se le consideraba una persona violenta. A pesar de su imagen, tiene buen corazón y es un as del ganchillo. Prefiere pelear cuerpo a cuerpo con potentes puñetazos y su Persona es el atronador Take-Mikazuchi.

Acción furia	What a Pain!	<b>A + B</b>
Habilidad	Cruel Attack	+  0
	Added Cruel Attack	+  0
	1. This'll Hurt!	tras 1.  +  0
	1. Gotcha!	cerca del oponente  +  0
	1. Bet Ya Can't Take This!	+  0
Superabilidad	Primal Force	(en el aire)  +  0
	Ass Whoopin', Tatsumi-Style	carga  +  0
Superabilidad vigilia	Burn To A Crisp!!	cerca del oponente   +  0
Muerte súbita	The Man Series: Brofist	+  0

## Naoto Shirogane

### Persona: Sukuna-Hikona

Pertenece a la quinta generación de los Shirogane, una familia de detectives. La policía confía en ella a pesar de su edad. Ella investigó los asesinatos del año pasado. Su pistola, sus trampas y sus movimientos mortales la convierten en una chica muy peligrosa.

Acción furia	1. Shield of Justice Counter Shot Counter Shot EX Safety	<b>A + B</b> cuando ataca el oponente tras 1. con éxito  0  0  0 tras 1. con éxito  0  0  0 tras 1. con éxito  0  0  0
Habilidad	Double Fangs Aim Snipe (Front) Snipe (Ricochet) Snipe (Anti-Air) Cancel Aim Blight Hair-Trigger Megido	+  0 +  0 (mientras en Aim) (mientras en Aim) (mientras en Aim) (mientras en Aim)  0  + +  0 +  0
	Anti-S SP Pistol α Anti-S SP Pistol β Hamaon Mudoon	0 + 0 + 0 + 0 +
	Arrest Critical Shot	+  0 , y luego  0 +  0 , y luego  0
	Judge of Hell	+  +

## Teddie

### Persona: Kintoki-Douji

Un ser que vino de dentro de la tele. Es el payaso del grupo y le vuelven loco las chicas. Antes estaba vacío por dentro... Ahora... Con sus garras, su Persona, Kintoki-Douji, y sus locuras los dejó flipados a todos.

Acción furia	Teddie Decoy	<b>A + B</b> cuando ataca el oponente
Habilidad	BearscREW Puppeteddie Tedddivision Teddie Warp 2D Teddie	+  0 +  0 +  0 tras Teddivision  +  0 +  0
Superabilidad	Tomahawk Mystery Teddie SP	+  0 +  0
Superabilidad vigilia	Nihil Hand Circus Bear	+  0 , y luego  0  0  0 +  0
Muerte súbita	Kamui Kablooey	+  0

# Mitsuru Kirijo

Persona: Artemisia

Heredera de la megacorporación Kirijo Group y miembro de SEES, el grupo que resolvió el incidente de Tatsumi Port Island. Aunque es guapa y bastante popular, también es un poco distante. Artemisia, su Persona, dejará helados, literalmente, a sus oponentes.

Acción furia	Getsu-ei	$\text{A} + \text{B}$
Habilidad	Coup Droit Tentarafoo Bufula	carga $\text{B}$ y luego $\text{C} + \text{X} 0 \text{ A}$ carga $\text{B}$ y luego $\text{C} + \text{Y} 0 \text{ B}$ carga $\text{B}$ y luego $\text{C} + \text{Y} 0 \text{ B}$
Superabilidad	Myriad Arrows Bufudyne	$\text{B} + \text{X} 0 \text{ A}$ $\text{B} + \text{Y} 0 \text{ B}$
Superabilidad vigilia	Mabufudyne	$\text{C} + \text{Y} 0 \text{ B}$
Muerte súbita	Niflheim	$\text{B} + \text{C} + \text{A} + \text{Y} + \text{B}$

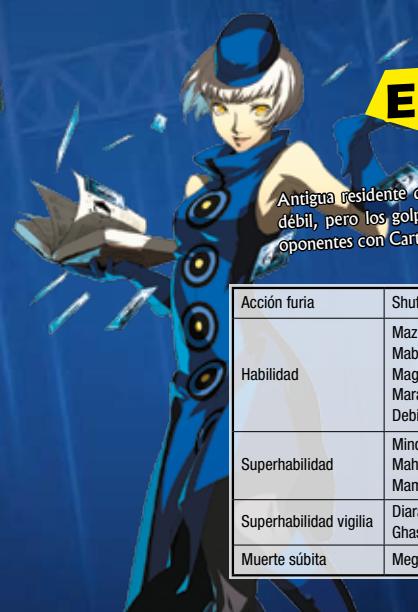


# Aigis

Persona:  
Athena

Un androide de combate construido por Kirijo Group para destruir a las Sombras. Aunque es una máquina, su corazón le permite invocar a su Persona, Athena. Sus pesadas armas y el Modo Orgia le permiten enfrentarse a todo.

Acción furia	Escape Change	$\text{A} + \text{B}$
Habilidad (normal)	Mode Change 7th Gen Gatling Blast 7th Gen Radical Cannon 7th Gen Vulcan Cannon	$\text{B} + \text{C} + \text{X} 0 \text{ A}$ $\text{B} + \text{X} 0 \text{ A}$ $\text{B} + \text{X} 0 \text{ A}$ (en el aire) $\text{B} + \text{X} 0 \text{ A}$
	Habilidad (Orgia)	
Habilidad (normal)	Orgia Boost Back Boost Air Boost Hover Boost Megido Fire EX Pandora Missile Launcher	$\text{B} + \text{B}$ $\text{B} + \text{B}$ (en el aire) $\text{X} + \text{A}$ (en el aire) $\text{B} + \text{X} + \text{Y}$ $\text{B} + \text{Y} 0 \text{ B}$ $\text{B} + \text{Y} 0 \text{ B}$
Superabilidad	Goddess Shield Multi-Mounted Machine Gun Orion	$\text{B} + \text{Y} 0 \text{ B}$ (en el aire) $\text{B} + \text{X} 0 \text{ A}$
Superabilidad vigilia	Heavenly Spear Extreme Orgia Mode	$\text{B} + \text{Y} 0 \text{ B}$ $\text{B} + \text{Y} + \text{A}$ bajo ciertas condiciones
Muerte súbita	Heritage Liberator Palladium	(en el aire) $\text{B} + \text{C} + \text{A} + \text{Y} + \text{B}$



# Akihiko Sanada

Persona: Caesar

Antiguo miembro del SEES, bastante cercano a Mitsuru. Aunque aún está en la universidad, sus ansias de poder le hicieron recorrer el mundo para entrenarse. Puede apalear al oponente con puñetazos rápidos y acabar con él mediante su Persona, Caesar.



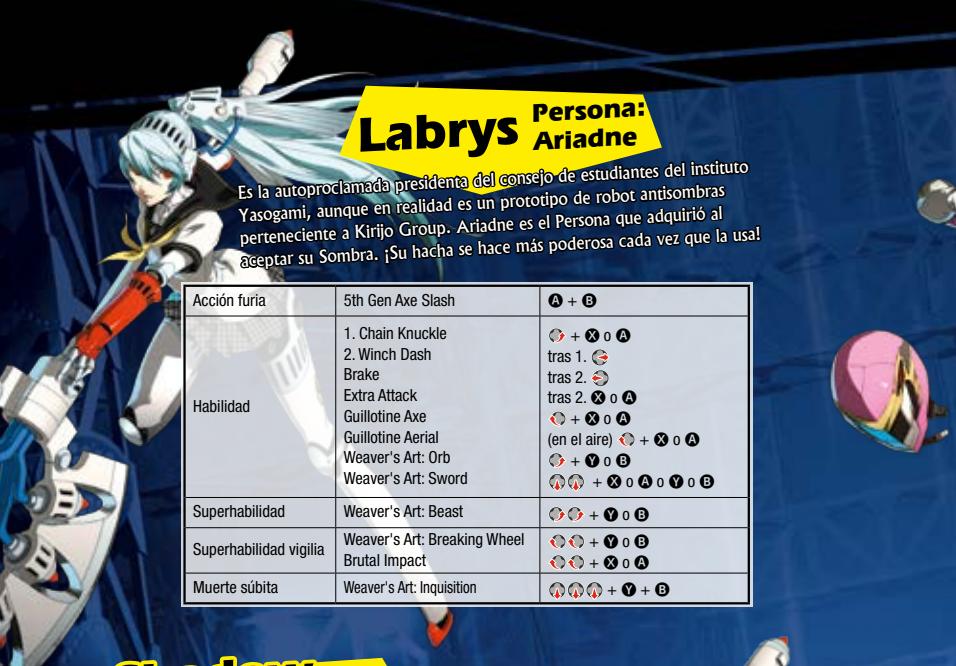
Acción furia	Double Uppercut	$\text{A} + \text{B}$
Habilidad	1. Kill Rush 1. Dodge Strike 1. Assault Dive Corkscrew Boomerang Hook Sonic Punch Duck Weave	$\text{C} + \text{X} 0 \text{ A}$ $\text{C} + \text{X} 0 \text{ A}$ cuando ataca el oponente (en el aire) $\text{C} + \text{X} 0 \text{ A}$ tras 1. $\text{C} + \text{X} 0 \text{ A}$ tras 1. $\text{C} + \text{X} 0 \text{ A}$ tras 1. $\text{C} + \text{Y} 0 \text{ B}$ $\text{C} + \text{Y} 0 \text{ B}$ (tras 1. $\text{C} + \text{Y} 0 \text{ B}$ ) $\text{C} + \text{Y} 0 \text{ B}$ (tras 1. $\text{C} + \text{Y} 0 \text{ B}$ )
Superabilidad	Cyclone Uppercut Thunder Fists	$\text{C} + \text{X} 0 \text{ A}$ $\text{C} + \text{Y} 0 \text{ B}$
Superabilidad vigilia	Maziodyne	$\text{C} + \text{Y} 0 \text{ B}$
Muerte súbita	Earth Breaker	$\text{B} + \text{C} + \text{A} + \text{Y} + \text{B}$

# Elizabeth

Persona:  
Thanatos

Antigua residente de la Sala Terciopelo y "quien domina el poder". Parece débil, pero los golpes que propina son superpotentes. Puede detener a tus oponentes con Cartas de Persona y diezmarlos con el Megidolaon.

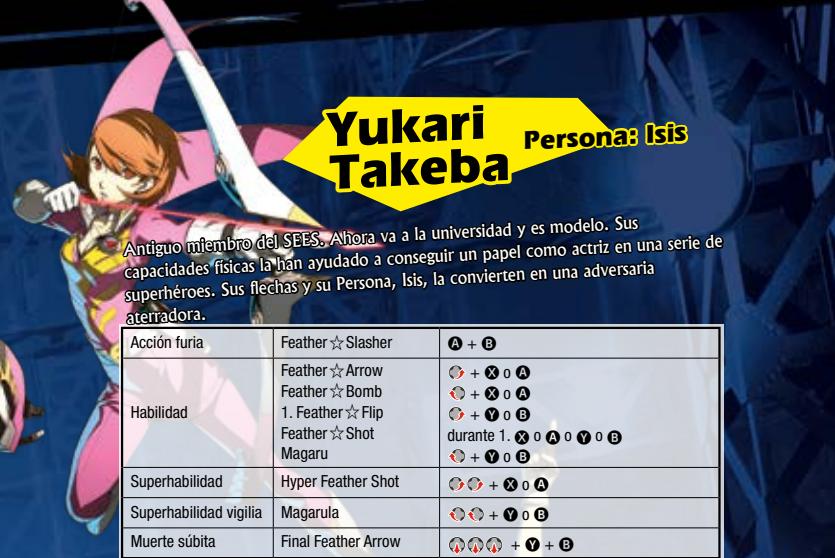
Acción furia	Shuffle Time	cerca del oponente $\text{A} + \text{B}$
Habilidad	Maziodyne Mabufudyne Magarudyne Maragidyne Debilitate	$\text{B} + \text{X} 0 \text{ A}$ $\text{B} + \text{X} 0 \text{ A}$ $\text{B} + \text{Y} 0 \text{ B}$ $\text{B} + \text{Y} 0 \text{ B}$ carga $\text{B}$ y luego $\text{C} + \text{X} 0 \text{ A}$ o $\text{A}$ cuando ataca el oponente
Superabilidad	Mind Charge Mahamaon Mamudoon	$\text{B} + \text{X} 0 \text{ A}$ $\text{B} + \text{Y}$ $\text{B} + \text{B}$
Superabilidad vigilia	Diarahan Ghastly Wail	$\text{B} + \text{X} 0 \text{ A}$ cerca del oponente $\text{B} + \text{Y} 0 \text{ B}$
Muerte súbita	Megidolaon	$\text{B} + \text{C} + \text{A} + \text{Y} + \text{B}$ cuando ataca el oponente



## Labrys Persona: Ariadne

Es la autoproclamada presidenta del consejo de estudiantes del instituto Yasogami, aunque en realidad es un prototipo de robot antisombra perteneciente a Kirijo Group. Ariadne es el Persona que adquirió al aceptar su Sombra. ¡Su hacha se hace más poderosa cada vez que la usa!

Acción furia	5th Gen Axe Slash	<b>A + B</b>
1. Chain Knuckle	○ + X o A	
2. Winch Dash	tras 1. ○	
Brake	tras 2. ○	
Extra Attack	tras 2. X o A	
Guillotine Axe	○ + X o A	
Guillotine Aerial	(en el aire) ○ + X o A	
Weaver's Art: Orb	○ + Y o B	
Weaver's Art: Sword	○○○ + X o A o Y o B	
Superabilidad	Weaver's Art: Beast	○○ + Y o B
Superabilidad vigilia	Weaver's Art: Breaking Wheel	○○ + Y o B
	Brutal Impact	○○ + X o A
Muerte súbita	Weaver's Art: Inquisition	○○○○ + Y + B



## Yukari Takeba Persona: Isis

Antiguo miembro del SEES. Ahora va a la universidad y es modelo. Sus capacidades físicas la han ayudado a conseguir un papel como actriz en una serie de superhéroes. Sus flechas y su Persona, Isis, la convierten en una adversaria aterradora.

Acción furia	Feather ☆ Slasher	<b>A + B</b>
	Feather ☆ Arrow	○ + X o A
	Feather ☆ Bomb	○ + X o A
Habilidad	1. Feather ☆ Flip	○ + Y o B
	Feather ☆ Shot	durante 1. X o A o Y o B
	Magaru	○ + Y o B
Superabilidad	Hyper Feather Shot	○○ + X o A
Superabilidad vigilia	Magarula	○○ + Y o B
Muerte súbita	Final Feather Arrow	○○○○ + Y + B

## Shadow Labrys Persona: Asterius

La Sombra surgida del lado siniestro de Labrys supuestamente aceptada por su receptor... ¡Junto a su gigante Persona, Asterius, aplastará con brutales y variados ataques a quien ose enfrentarse a ella!

Acción furia	5th Gen Axe Slash	<b>A + B</b>
Habilidad	Guillotine Axe Guillotine Aerial (en el aire) ○ + X o A	○ + X o A
	Chain Knuckle	○ + X o A
	Flame of Hades	○ + Y o B
	Buffalo Hammer	○ + Y o B
	Massive Slaughter	carga ○ y luego ○ + Y o B
	Public Execution	carga ○ y luego ○ + Y o B
Superabilidad	Challenge Authority	○○ + Y o B
Superabilidad vigilia	Brutal Impact	○○ + X o A
	Titanomachia	○○ + Y o B y luego comandos adicionales
Muerte súbita	1. Labyrinthos Gate	○○○○ + X + A
	Labyrinthos Gate Throw	(Después de 1, cerca oponente) ○○○○ + X + A

## Junpei Iori Persona: Trismegistus

Antiguo miembro del SEES. Ahora forma parte de los Agentes Sombra como miembro de reserva y entrena a un equipo juvenil en su tiempo libre. ¡Con su bate preferido y su Persona Trismegistus, Junpei mandará al contrario a las gradas!

Acción furia	Super Flamingo Swing	<b>A + B</b>
Habilidad	Super Spin Swing	○ + X o A
	Super Bunt	○ + X o A
	Full Speed Slide	○ + Y o B
	Deathbound	○ + Y o B
Superabilidad	Inferno Homer	○○ + X o A y luego X o Y o B o A
	Comeback Grand Slam	○○ + Y o B y luego X o Y o B o A
	Victory Cry	se activa automáticamente tras 10 carreras
Superabilidad vigilia	Super Vorpal Bat	○○ + Y o B
Muerte súbita	Explosive Level-Up Grand Slam	○○○○ + Y + B

## Rise Kujikawa

Persona: Himiko

Risette es el ídolo de los adolescentes. Ahora se prepara para volver al mundo del espectáculo. Comenzó siendo un miembro secundario del equipo de investigación, pero su Persona, Himiko, evolucionó; esto le permitió involucrarse de lleno. ¡Saldrá al escenario a armar jaleo!

Acción furia	Reflective Bit	<b>A + B</b>
Habilidad	ROCK ☆ YOU!	○ + X o A
	No Touching!	○ + X o A
	Platinum Disc	○ + Y o B
	Tetrakarn	○ + Y
	Makarakarn	○ + B
Superhabilidad	Arrow Rain	○○○ + X o A
	Hysterical Slap	○○○ + X o A
Superhabilidad vigilia	Risette Field	○○○ + Y o B
	Risette: Live on Stage	○○○ + Y o B
Muerte súbita	True ♥ Story	○○○○ + Y + B

## SHO Minazuki

Persona:  
Ninguna

Un joven misterioso que se interpone en el camino de Yu y que se considera el cerebro detrás de este incidente. ¿Podría tener algo que ver con "esa persona"...? No puede utilizar un Persona, pero tiene habilidades sobrehumanas para compensarlo.

Acción furia	Izayoi	<b>A + B</b> (en el aire) A + B
Habilidad	Survival Knife	carga ○ y luego ○ + X o A o Y o B
	1. Hougetsuzan: Flash Fang	○ + X o A
	2. Hougetsuzan: Soaring Fang	○ + X o A (durante 1. X o A)
	Hougetsuzan: Destuctive Fang	(in air) ○ + X o A (durante 2. X o A)
Superhabilidad	High-Speed Movement	○ + Y o B (durante 1. o 2. Y o B)
	Blazing Moon Barrage	○○○ + X o A
Superhabilidad vigilia	Moon Smasher	○○○ + X o A
Muerte súbita	—	—

## Ken Amada & Koromaru

Personas: Kala-Nemi y Cerberus

Antiguo miembro del SEES. Estudia segundo en la escuela de secundaria Gekkoukan. Es un chaval bien parecido y bastante habiloso, aunque está un poco acomplejado por su altura. Lucha en lucha con su fiel compañero Koromaru.

Acción furia	Vile Assault	<b>A + B</b>
Habilidad	1. Charge Thrust	○ + X o A
	Gigantic Impact	tras 1. X o A
	Mediarama	○ + X o A
	Zan - Hakurou Battouga	○ + Y o B
	Zetsu - Hakurou Battouga	○ + Y o B
Superhabilidad	Thunder Reign	○○○ + X o A
	Fire Breath	○○○ + Y o B
Superhabilidad vigilia	Super Gattai! Ultimate Cross	○○○ + X o A
	Baptism of Light and Darkness	○○○○ + Y + B

## Sho MINAZUKI

Persona: Tsukiyomi

Un joven misterioso con un aura maligna. Siempre se le ve tranquilo, pero se desconocen sus orígenes y su objetivo. Domina el campo de batalla con sus movimientos inesperados y prefiere encadenar potentes ataques.

Acción furia	Izayoi	<b>A + B</b> (en el aire) A + B
Habilidad	Survival Knife	○ + X o A
	1. Hougetsuzan: Flash Fang	○ + X o A
	2. Hougetsuzan: Soaring Fang	durante 1. ○ + X o A
	Hougetsuzan: Destuctive Fang	durante 2. ○ + X o A
Superhabilidad	Tsukiyomi	○ + Y o B
	Spirit Drain/Life Drain	○ + Y o B
Superhabilidad vigilia	Wings Of Purgatory	○○○ + Y o B
Superhabilidad vigilia	Moon Smasher	○○○ + X o A
	Dream Fog	○○○ + Y o B cuando ataca el oponente
Muerte súbita	God And Demon Annihilation	○○○○ + Y + B

# COMENZAR A JUGAR

Pulsa **START** en la pantalla del título para ir al menú principal.

## Creación de datos

Cuando empieces a jugar por primera vez, deberás crear datos guardados y de repetición. La creación de datos de repetición podría tardar un poco.

## Menú principal

Los modos de juego anteriores aparecerán aquí. Para más información sobre estos modos, consulta la página 30.



### GUARDADO AUTOMÁTICO

Este juego es compatible con la función de guardado automático. Tu progreso y tu configuración se guardarán automáticamente después de las batallas, al modificar tus opciones, etc. También podrás guardar manualmente en el menú de opciones (p. 38).

## Cómo se juega

En los modos Versus deberás comenzar por seleccionar el mando y asignarlo al personaje de un lado u otro.

## Controller Select (Selección de mando)

En ciertos modos verás aparecer la pantalla de selección de mando. Usa el mando de dirección o el stick izquierdo para asignar tu mando al lado que deseas.



## Character Select (Selección de personaje)

Aquí podrás elegir el personaje que quieras utilizar en tus combates así como otras opciones de personalización.



COLOR PRESET (Selección de color)	Elige el color tanto para tu personaje como para tu Persona.
CHARACTER (Personaje)	Elige el color solo para tu personaje.
PERSONA	Elige el color solo para tu Persona.
NAVIGATION (Comentarios)	Elige quién quieras que comente los combates.
BOSS MODE (Modo Jefe final)	Pulsa el Botón <b>Y</b> para cambiar al modo Jefe final. (Debe ser desbloqueado).

## Tipo de personaje

Cuando seleccionas un personaje puedes elegir entre dos tipos: Normal y Shadow (Sombra). Los tipos Shadow se diferencian de los normales en lo siguiente (ten en cuenta que hay personajes que no tienen un tipo Shadow):



## Características del tipo Shadow:

- Un ataque menos potente comparado con el de los tipos normales
- No pueden usar los Bursts
- No se puede despertar
- HP más altos
- La barra SP se llena antes
- La barra SP permanece al cambiar de ronda
- Las superhabilidades vigilia se pueden usar siempre
- Puede emplear el modo Shadow Frenzy (p. 20, 29)

## Stage/BGM Select (selección de escenario y música de fondo)

Puedes seleccionar el escenario y la música de fondo del combate. AUTO (Automático) selecciona el escenario/música de fondo específicos para el personaje seleccionado, mientras que RANDOM (Aleatorio) elige uno cualquiera de toda lista.

# CONTROLES BÁSICOS

Aquí aprenderás los controles básicos. Para los movimientos específicos de cada jugador, consulta la página 04. Para las acciones básicas, consulta la página 23.



- Puedes cambiar algunas funciones en el menú de opciones (p. 38).
- Para más información sobre la función de vibración consulta la página 38.
- Los comandos que aparecen en este manual se basan en que el personaje esté mirando a la derecha. Los comandos se revertirán cuando encares la dirección contraria.

## Controles de menú

Stick izquierdo/Mando D	Mover el cursor
Botón A	Confirmar selecciones
Botón B	Cancelar selecciones/Volver a la pantalla anterior
START	Abrir el menú de pausa

## Controles de combate

Stick izquierdo/Mando D	Mover al personaje
Botón A	Ataque potente
Botón B	Ataque potente del Persona
Botón X	Ataque débil
Botón Y	Ataque débil del Persona
LB	Acción furia (Botón A + Botón B)
RB	Acción evasiva (Botón X + Botón Y)
LT	Grabar (Modo Entrenamiento)
RT	Reproducir (en los modos Entrenamiento/Desafío)
LS	Burst (Botón X + Botón Y + Botón B)
RS	One More Cancel (Botón X + Botón A + Botón Y)
START	Abrir el menú de pausa

## Story MODE

Stick izquierdo/Mando D	Mover el cursor/texto
Botón A	Pág. siguiente/Confirmar
Botón B	Pág. siguiente/Cancelar
Botón X	Esconder ventana
Botón Y	Activar lectura automática
LB	Mostrar/Cerrar texto
RB	Saltar el texto (automáticamente)
RT	Saltar el texto (mientras se mantiene pulsado)
BACK	Esconder la guía de controles
START	Abrir el menú de pausa

# SISTEMA DE JUEGO

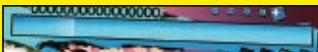
¡Aprender el significado de los elementos de la pantalla es esencial para el combate!



1	Icono redondo	Cada ícono representa una ronda ganada.
2	Barra HP	muestra los HP que quedan al personaje. Perderás la ronda si esta barra llega a 0.
3	Puntuación	tu puntuación actual.
4	Límite de tiempo	muestra que tiempo que queda. Si el tiempo se agota, vencerá el jugador con más HP.
5	Barra SP	para hacer movimientos potentes como los SP Skills y los Skill Boosts necesitas SP. Los recuperas cuando asestas y recibes golpes del oponente.
6	Barra BURST	te indica si puedes o no usar el Burst. Esta barra se va llenando con el tiempo y la palabra "BURST" parpadeará cuando puedas usarlo.
7	Barra del Persona	los HP de tu Persona. Esta disminuirá cada vez que tu Persona recibe un golpe. Si llega a 0 no podrás usar a tu Persona por un tiempo.
8	Contador de golpes	muestra el número de golpes y daño total del combo actual. El contador de golpes puede ser de dos colores. Rojo: un combo válido. Amarillo: un combo del que el oponente podría haber escapado.
9	Señal específica de un personaje	ciertos personajes tienen sus propias barras e íconos.
10	! Icono	indica cómo se pueden defender ciertos golpes. Rojo y blanco (!): puedes escapar de una agarra. Rojo y amarillo (!): no podrás bloquear el movimiento. Verde (!): te han golpeado por abajo cuando protegías la parte superior. Azul (!): te han golpeado por arriba cuando protegías la parte inferior.
11	Indicador de estado	indica lo que acaba de ocurrir; por ejemplo, contraataques o afecciones.

## Sobre las barras

### Barra HP



La barra celeste muestra los HP de un personaje. Bloquear las habilidades del oponente y usar Acciones furia harán que parte de la barra se vuelva celeste y se regenerará poco a poco. Al recibir daños, la barra se volverá verde y los daños se mostrarán en rojo.

### Barra SP



Puedes emplear SP para activar ciertos movimientos. La cantidad de SP necesaria dependerá del movimiento. Cada parte representa 25 SP; hay un máximo de 100 SP. Esta cantidad aumenta hasta 150 SP cuando se está el estado Awakened (vigilia).

### Barra BURST



Recargando



Llena



Desactivada

Esta barra debe estar llena para usar el Burst. La palabra "BURST" parpadea cuando la barra está llena. Cuando se esté recargando aparecerá solo como "B", pero volverá a aparecer como "BURST" una vez llena. Aparecerá marcada con una "X" cuando no pueda usarse (ocurre durante ciertas secuencias de ataque).

### Barra del Persona



Cada vez que tu Persona encaja un golpe perderás una carta de la barra de tu Persona. Cuando no te queden cartas, tu Persona quedará roto y no podrás usarlo durante un tiempo. La barra se regenerará; una vez llena, podrás volver a usar tu Persona.



### ¿QUÉ ES EL ESTADO AWAKENED (VIGILIA)?

Cuando tus HP descienden bajo cierto nivel, entrarás en estado Awakened automáticamente (solo los tipos normales). En este estado, tus SP tendrán un máximo de 150, aumentando en 50 SP la cantidad anterior; tu defensa se incrementará y se te permitirán usar Awakened SP Skills (superhabilidades vigilia).

## SISTEMA DE COMBATE

Usando los distintos sistemas, podrás obtener gran ventaja.

### Primer ataque

Si consigues asestar el primer golpe de la ronda, obtendrás una bonificación SP (una vez por ronda).



### Sistema "Pulsar y mantener Habilidad"

Si mantienes pulsado el Botón **Y**, se mostrará la barra de progreso de habilidades con el siguiente orden: "SKILL" > "SP" > "AwakenedSP" > "Instant Kill". Si sueltas el botón, tu personaje empleará en movimiento mostrado sobre la barra.

\*Solo podrás usar las SP Skills (superhabilidades) cuando se cumplan las condiciones adecuadas.



### Shadow Frenzy (Frenesí de sombras)

Al seleccionar el tipo Shadow del personaje, podrás usar el modo "Shadow Frenzy" durante los combates.

Cuando tengas MAX SP, pulsa Botón **X** + Botón **Y** + Botón **B** para activarlo. Durante el Shadow Frenzy, podrás utilizar las superhabilidades y los potenciadores de habilidad tanto como quieras durante cierto tiempo.



### Counter / Fatal Counter (Contraataque / Contraataque fatídico)

El golpe de contraataque se produce si golpeas al enemigo cuando te están atacando; esto le causará aún más daños e incrementará su tiempo de recuperación. Si asestas un golpe de contraataque con un movimiento específico para cada personaje, este se convertirá en un contraataque fatídico. El periodo de recuperación aumentará por cada golpe sucesivo que asestes tras el contraataque fatídico.

## AFECCIONES

Ciertos movimientos pueden causar afecciones, que te causarán algún tipo de desventaja. La mayoría de afecciones se pasará al rato; algunas pueden curarse antes atacando al enemigo.



### Choque

No podrás moverte.



### Pánico

Tus controles quedarán invertidos.



### Veneno

Tu salud irá disminuyendo.



### Furia

Tu fuerza aumenta, pero no podrás bloquear. No te podrás recuperar golpeando al oponente.



### Encantado

Tu oponente te quita algunos SP.



### Enmudecido

No podrás invocar a tu Persona.



### Terror

Cada golpe será considerado un contraataque fatídico.



### Congelamiento

No podrás hacer nada. Si pulsas **↔** en el mando D repetidamente podrás recuperarte antes.



### PENALIZACIÓN NEGATIVA

Si te empeñas en combatir a la defensiva durante bastante tiempo, sufrirás una Negative Penalty (Penalización negativa) y recibirás más daño del normal.



## REGLAS BÁSICAS

### Combates

Pierde el luchador que se quede sin HP. El oponente se hará con la ronda. El primero en vencer dos rondas gana el enfrentamiento. Puedes cambiar el número de rondas en el menú de opciones (p. 38).

### Límite de tiempo

Una ronda dura 99 segundos y el tiempo se pone en marcha desde el momento en que esta empieza. Si el tiempo se agota, vencerá el jugador con más HP.

### Empates

Si ambos jugadores se quedan sin HP a la vez o si tienen la misma cantidad de HP cuando se acabe el tiempo, la ronda acabará en empate y se disputará otra. Si esta también acaba en empate, se producirá un empate en todo el enfrentamiento.

### Continuación

En el modo Arcade, puedes continuar desde la pantalla de selección de personaje pulsando START en la pantalla de Game Over.

## MENÚ DE PAUSA

Si pulsas START durante un combate, abrirás el menú de pausa. Aquí podrás ver la lista de comandos de tu personaje, cambiar tus controles y volver al menú principal. Las opciones del menú de pausa cambiarán según el modo al que estés jugando.

\*Durante las partidas del modo en red no podrás poner el juego en pausa.



Command List (Lista de comandos)..... Verás la lista de comandos de tu personaje.  
Button Settings (Configuración de botones)..... Reasigna funciones a distintos botones.  
Sound Settings (Opciones de sonido)..... Ajusta el volumen de la música y los efectos sonoros.  
Hide Menu (Esconder menú)..... Esconde el menú de pausa.  
Main Menu (Menú principal)..... Vuelve al menú principal.  
Return (Continuar)..... Cierra el menú de pausa y sigue luchando.

# ACCIONES BÁSICAS

Hay ciertos movimientos básicos que tendrás que dominar para vencer. Los siguientes controles asumen que tu personaje esté mirando hacia la derecha.

### Saltar

Pulsa **↑** para saltar. **↗** para saltar hacia delante y **↖** para saltar hacia atrás. Si pulsas **↑** al saltar, harás un salto doble.



### Supersalto

Si pulsas **↓** brevemente y luego **↑**, darás un gran salto y llegarás más alto que con un salto normal. Ten en cuenta que no podrás dar un salto doble durante un supersalto.



### Acelerar / Paso atrás

Pulsa **→→** rápido para acelerar y manténlo pulsado para correr. Pulsa **←←** rápidamente para dar un paso atrás, alejándote así del oponente.



### Acelerón aéreo / Acelerón hacia atrás (en el aire)

Pulsa **→→** rápidamente en el aire para hacer un acelerón aéreo. Pulsa **←←** rápidamente en el aire para echarte hacia atrás. Ten en cuenta que no podrás realizar estas acciones durante un salto doble.



### Ataque débil

X

Pulsa X para realizar un ataque débil. Los ataques débiles no tienen mucho alcance, pero son rápidos y muy difíciles de contrarrestar.

### Ataque débil del Persona

Y

Pulsa Y para que tu Persona realice un ataque débil. Muchos son golpes potentes de gran alcance, pero si la golpean, la barra de tu Persona disminuirá.

### Barrida

↓ + X + A

Pulsa X y A a la vez mientras estás agachado para hacer una barrida. La barrida golpea por abajo y hace que el oponente caiga al suelo.



### Bloqueo de pie

←

Mantén pulsado en la dirección contraria a la del oponente para realizar un bloqueo en pie. Un bloqueo en pie defiende contra golpes al saltar y ataques totales. Si haces lo mismo al saltar bloquearás por el aire.



### Bloqueo agachado

↖

Mantén pulsado en la dirección contraria a la del oponente y hacia abajo para realizar un bloqueo agachado. Un bloqueo agachado defiende contra la mayor parte de los golpes aparte de algunos golpes con salto y ataques totales. Son muy efectivos contra los movimientos por tierra.



### Ataque fuerte

A

Pulsa A para realizar un ataque fuerte. Son un poco lentos, pero muy potentes y tienen gran alcance. Los ataques fuertes agachados son recomendables contra los movimientos aéreos.

### Ataque potente del Persona

B

Pulsa B para que tu Persona realice un ataque fuerte. Aunque es muy lento, puedes hacer que golpee al contrario a la vez que uno de tus propios golpes.

### Recuperación aérea/por tierra

Mantén un botón de ataque al ser repelido

Cuando te tiren hacia atrás o hacia arriba, mantén pulsado cualquiera de los botones de ataque para recuperarte, así podrás volver al combate más rápido. Para las recuperaciones aéreas, puedes usar el mando D para ajustar la dirección en que te recuperarás.



### Combo automático

X

repetidamente cerca del oponente

El sistema de combo automático te permite realizar un combo completo con un solo botón. Quédate cerca de tu oponente y pulsa X rápidamente. Ten en cuenta que la Superhabilidad al final del combo automático es una Super Cancel (supercancelación) y requiere 50 SP y algunos HP.



### P Combo

X, A, Y

cerca del oponente

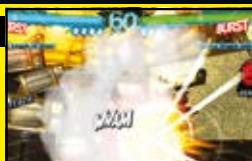
Si pulsas X, A, Y seguidos podrás hacer un combo. Algunos personajes tienen otros combos pulsando los comandos en otro orden, mientras que otros pueden conectarlos con otros movimientos, como las habilidades, superhabilidades y ataques totales.



### Ataque total

X + A

Pulsa X y A a la vez para hacer un ataque total. Aunque es lento, no se puede bloquear por abajo. Cuando el ataque impacte, pulsa X y/o A repetidamente para asentar una serie de golpes rápidos. Acaba con un golpe total pulsando Y o B para lanzar a tu oponente o hacer que salga despedido.



### Acción furia

A + B

Una Acción furia es una habilidad poderosa imparable. Pulsa A y B a la vez para usarla. Consuma algunos HP, pero se regenera con el tiempo. La Acción furia de algunos personajes es un contraataque.



### Agarrada/Agarrada en el aire **Y + B** / (en el aire) **Y + B**

Pulsa **Y** y **B** a la vez mientras estás cerca de un oponente para agarrarlos. También puedes hacer agarradas en el aire.



### Escapar de una agarrada cuando te agarra un oponente, **Y + B**

Esto te permitirá escapar del intento de agarrada de un oponente sin sufrir daños. Cuando veas el icono "!" rojo y blanco, pulsa **Y** y **B** a la vez. Ten en cuenta que no podrás escapar de las agarradas especiales que no tengan el icono "!".



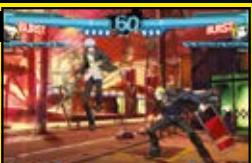
### Acción evasiva **X + Y**

Pulsa **X** y **Y** a la vez para usar una Acción evasiva que te permitirá acercarte a tu oponente mientras esquivas sus ataques. Si estás lo suficientemente cerca podrás pasar al otro lado del enemigo. Ten en cuenta que seguirás siendo vulnerable a las agarradas.



### Salto **↓ + X + Y**

**↓ + X** e **Y** a la vez te permite saltar hacia tu oponente, evitando las agarradas y los ataques por abajo. Puedes hacer cualquier movimiento aéreo mientras saltas excepto el salto doble, el acelerón aéreo o el acelerón hacia atrás.



### Skill Boost (Potenciador de habilidad) ciertos comandos con 25 SP

Cuando usas un comando para emplear una habilidad, acaba el comando pulsando simultáneamente **X** y **A** (o **Y** y **B**) para usar una versión potenciada de esta habilidad. Potenciar una habilidad cuesta 25 SP y los efectos cambian según la habilidad.



### Superabilidad

ciertos comandos con 50 SP

Al realizar ciertos comandos cuando te quedan al menos 50 SP, podrás usar una superabilidad. Las superabilidades son muy potentes, así que inténta utilizarlas cuando puedas.



### Superabilidad vigilia ciertos comandos con 50 SP en el estado vigilia

Al entrar ciertos comandos cuando estás en el estado Awakened y te quedan al menos 50 SP, podrás usar una Awakened SP Skill (Superabilidad vigilia). Para los tipos normales, solo estarán disponibles en el modo Awakened. Para los tipos Shadow, se puede usar en cualquier momento, siempre que la barra SP llegue a 50.



### Burst invertido **X + Y + B** mientras te atacan

Pulsa **X**, **Y** y **B** a la vez cuando te golpea el oponente o al bloquear un ataque para realizar un Burst invertido. Te recuperarás de un golpe o un aturdimiento por bloqueo y lanzarás ondas de choque azules que repelerán al oponente.



### Burst máximo **X + Y + B**

Pulsa **X**, **Y** y **B** cuando tu barra BURST esté llena para usar el Burst máximo. Si las ondas de choque doradas golpean a tu oponente, tu barra SP se llenará completamente y la barra de tu Persona también se recuperará por completo.



### Cancelar guardia al bloquear, **→ + X + A** con 50 SP

Un poderoso contraataque que te costará 50 SP. Al bloquear el ataque del oponente, pulsa en la dirección del oponente junto a **X** y **A** para usarlo.



### Bloqueo instantáneo justo antes de que te golpee un ataque

Bloquea en el último instante para ejecutar un bloqueo instantáneo. Si lo consigues, parpadearás en blanco mientras bloques el ataque. La ventaja del bloqueo instantáneo es que reduce el aturdimiento por bloqueo en gran medida y aumenta los SP.



### Cancelar guardia y escapada rápida al bloquear, + + con 50 SP

Go directly from a block to an invincible dodge at the cost of 50 SP. You can pass through nearby opponents.



### Supercancelación al emplear una habilidad o una superhabilidad

Al usar una habilidad, pulsa el botón de la superhabilidad para hacer una supercancelación y combinar ambos movimientos. Esto funciona con la mayoría de las habilidades y superhabilidades, pero no con todas. Al usarla harás que parte de tus HP se vuelvan azules.



### Shadow Frenzy (Frenés de sombras) + + con 100 SP (tipo Shadow)

Un potente movimiento que solo podrán usar los tipos Shadow. Tras activarlo, la barra SP comenzará a vaciarse. Ahora podrás usar movimientos que requieran SP todo lo que quieras. Además, podrás cancelar saltando todos los ataques normales.



### Cancelación adicional al golpear al oponente, + + con 50 SP

Pulsa ,  y  simultáneamente durante un ataque para usar la cancelación adicional. Cancelarás la animación del movimiento que estabas realizando y podrás continuar tu asalto o retirarte hacia una posición defensiva.



### SP Skill Boost (Potenciador de Superhabilidad) ciertos comandos con 75 SP

Cuando usas un comando para emplear una SP Skill (Superhabilidad), acaba el comando pulsando simultáneamente  y  (o  y 

### Burst adicional al golpear al oponente, + + con la barra BURST

Con esto podrás usar el BURST en mitad de un ataque, mandando al oponente por los aires y permitiéndote seguir el combo. Pulsa ,  y  a la vez para realizar un Burst adicional.



### Awakened SP Skill Boost ciertos comandos con 75 SP (Superhabilidad vigilia potente) en el estado Awakened

Cuando usas un comando para emplear una Awakened SP Skill (Superhabilidad vigilia), acaba el comando pulsando simultáneamente  y  (o  y 

### Muerte súbita durante una ronda en la que puedes ganar el combate

  +  +  con 100 SP

Un golpe letal que acabará con el oponente. Cuesta 100 SP y solo se puede llevar a cabo si ganando la ronda también ganas el combate. ¡Acaba el combate como un campeón!



# MODOS DE JUEGO

Puedes seleccionar estos modos en el menú principal.

## STORY (HISTORIA)

Descubre la historia de P4 Arena Ultimax. La historia se divide en episodios. Irás desbloqueando episodios a medida que cumplas ciertas condiciones.



### Story Select (Selección de historia)

Cuando seleccionas un episodio accederás a la pantalla de selección de Historia. Mueve el cursor al capítulo que deseas jugar. Cuando completes un capítulo desbloquearás otros nuevos.

## Controles de la selección de historia

Stick izquierdo / mando D	Mover cursor
Botón A	Confirmar
Botón B	Cancelar / Volver al menú principal
Botón X	Activar / Desactivar modo automático
LB / RB	Cambiar de episodio
LT / RT	Zoom

## COMBATE

### [ ARCADE MODE (MODO ARCADE) ]

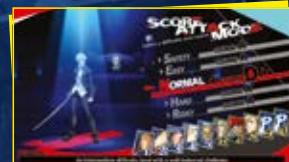
Este modo reproduce la versión para recreativas de P4 Arena Ultimax. Tendrás que luchar contra un número determinado de oponentes CPU. Si pierdes en este modo podrás continuar.



### [ SCORE ATTACK MODE (MODO POR PUNTOS) ]

¡Lucha contra potentes oponentes para intentar conseguir la máxima puntuación posible! Puedes subir tus mejores puntuaciones a los marcadores en línea; en ellos encontrarás a jugadores de todo el mundo.

\*Para subir tu puntuación debes tener una Suscripción a Xbox Live Gold.



### [ VERSUS MODE (MODO VERSUS) ]

Lucha combates individuales contra la CPU o tus amigos en modo local. Se necesitan dos mandos para que dos jugadores humanos se enfrenten entre sí.



### [ GOLDEN ARENA MODE (MODO GOLDEN ARENA) ]

Entrena a tu personaje y conquista los distintos trazados. Lucha combate tras combate, derrota a los jefes finales y alcanza las profundidades más recónditas de cada mazmorra. Cuando tu personaje sube de nivel podrás asignar puntos de bonificación a sus estadísticas para aprender habilidades.



## Reglas de Golden Arena

Un combate de 1 ronda por piso, tiempo infinito

Los HP y la barra Burst se transfieren de un combate a otro (y se recuperan algunos HP tras el combate)

No se pueden usar las muertes súbitas

Si pierdes un combate o te dejan KO dos veces, se acabará la partida

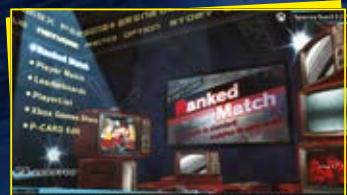
Cada 5 pisos hay un punto de control desde el que podrás continuar

Los personajes potenciados solo podrán usarse en el modo Golden Arena

## RED

Lucha contra oponentes de todo el mundo en Xbox Live.

\*Para jugar en línea debes tener una Suscripción a Xbox Live Gold.



## [ PARTIDA IGUALADA ]

Lucha en línea contra otros jugadores que cumplan ciertas reglas establecidas. Tendrás que elegir a tu personaje y luchar contra otros que cumplan con tus condiciones.

### Search (Buscar)

Busca a aquellos oponentes que estén esperando.

### Enlist (Inscribirse)

Al inscribirte podrás jugar a otros modos mientras se encuentra una partida. Puedes cancelar tu inscripción en cualquier momento desde el menú de pausa. Ten en cuenta que algunos modos de juego no se pueden jugar mientras estás inscrito.

### SOBRE LAS PARTIDAS IGUALADAS

Durante una partida igualada, dispondrás de partidas igualadas con jugadores de un grado similar al tuyo. Tu grado aumentará o disminuirá si pierdes o ganas de manera continuada.

### Search Condition (Condiciones de búsqueda)

Fija las condiciones para encontrar al oponente perfecto.

### Select Character (Selección de personaje)

Cambia el personaje que deseas utilizar en las partidas igualadas.

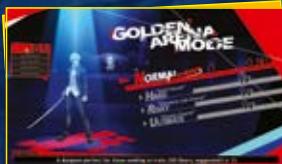
### View History (Ver historial)

Aquí verás tu historial de combate y otras cosas.

## Selección de trazado y compañero

Puedes seleccionar entre cuatro trazados. Si tenéis datos guardados podrás continuar desde los puntos de control de cada trazado.

Tu compañero te ayudará en los combates con varias habilidades. Cuando refuerzas tu Social Link (Relación social) con tu compañero, este aprenderá nuevas Partner Skills (Habilidades de compañero). El Social Rank (Rango social) aumentará tras luchar con una cantidad determinada de enemigos.



\*Solo puedes seleccionar un personaje como compañero si has desbloqueado su Comentario.

## Subir nivel del personaje

A medida que ganas puntos de experiencia con cada victoria, tu personaje irá subiendo de nivel. Puedes asignar los puntos de bonificación conseguidos al subir de nivel a las distintas Stats (Características). Además, al llegar a cierto nivel, tu personaje aprenderá una nueva habilidad. Puedes equipar hasta cuatro habilidades a la vez. Si los espacios de habilidades están llenos, deberás descartar una de ellas. Tampoco podrás equipar la misma habilidad.

## Stats (Características)

St	Incrementa la potencia de ataque
Ma	Incrementa la cantidad de SP obtenidos
En	Incrementa los HP
Ag	Incrementa la cantidad de recuperación del Burst, y la duración del Shadow Frenzy
Lu	Incrementa la EXP conseguida



## Restablecimiento de estado

Si ejecutas el siguiente comando en la pantalla de selección de personaje, podrás restablecer el estado del personaje.

Tipo normal: Selecciona el personaje y pulsa **Y** + **LB**

Tipo Shadow: Selecciona el personaje y pulsa **Y** + **L1**

## [ PARTIDA DE JUGADOR ]

Juega en línea contra otros oponentes usando reglas personalizadas. Una sala puede albergar hasta ocho jugadores a la vez: dos luchando y seis a la espera. Los resultados de la batalla de este modo no se subirán a los marcadores.

### Create Room (Crear sala)

Crea una sala con tus propias reglas.

### Search Rooms (Buscar sala)

Busca salas que se adecúen a tus preferencias.

### View History (Ver historial)

Aquí verás tu historial de combate y otras cosas.

### View Invitations (Ver invitaciones)

Juega en línea contra tus amigos. Puedes enviar una invitación a un amigo y que se te una en la sala o aceptar una invitación para unirte a la de un amigo.



### SOBRE PSR

Este es la calificación de la habilidad del jugador (PSR, por sus siglas en inglés). Es un sistema de calificación que determina con rapidez y precisión el nivel de habilidad de un jugador. La PSR se calcula individualmente para cada personaje.



### SOBRE EL COLOR DE JUGADOR

El color de jugador representa el nivel total del jugador. El color se calcula según los registros del jugador en todo el modo en red (partidas igualadas, de jugador y sala). Puedes usar el color de jugador para encontrar oponentes del mismo nivel.

Estado inicial



Encuentra partidas en línea para obtener un color.



## [ MARCADORES ]

A través de Xbox Live puedes ver varios marcadores, como el del modo por puntos y el de Golden Arena. También puedes descargar repeticiones que hayan subido.

### Descargar repeticiones

La tabla de repeticiones muestra las repeticiones que han subido recientemente. Elige la que quieres guardar y luego un espacio en el que guardarla. Podrás ver estas repeticiones en la Sala de visionado.

### Controles de los marcadores

↑↓	Ver los distintos rangos
←→	Cambiar lista
A	Mostrar Carta de jugador
B	Volver
Y	Cambiar de filtro
LB / RB	Cambiar de categoría
LT / RT	Saltar 100 posiciones hacia delante/atrás
BACK	Ir a la posición 1
START	Ir a tu posición

## [ LISTA DE JUGADOR ]

Aquí verás varios tipos de listas. Hay cinco tipos: Good Player (buen jugador), Bad Player (mal jugador), Rank Match History (historial de partidas igualadas), Player Match History (historial de partidas de jugador) y Lobby History (historial de la sala).

### Inscribir como rival

Los rivales son oponentes especiales de la lista de buenos jugadores que puedes inscribir como tales. Cuando inscribes a un rival, podrás acceder a la información de su tarjeta de jugador a través del menú principal. Puedes inscribir hasta tres rivales.

## [ Tienda Xbox Games ]

Conéctate con la Tienda Xbox Games para buscar contenido descargable para el juego.

## [ EDICIÓN DE LA TARJETA DE JUGADOR ]

Aquí podrás personalizar tu tarjeta de jugador con iconos, títulos e información.



### PERSONALIZACIÓN DE LOS TÍTULOS DE JUGADOR

Aquí podrás personalizar tu título combinando tres palabras o frases de entre las miles disponibles. A medida que juegues irás desbloqueando nuevas frases. Elige Auto Edit (edición automática) para generar un título aleatorio.

## ENTRENAMIENTO

### [ LESSON MODE (MODO LECCIÓN) ]

Aquí aprenderás los controles básicos del juego. Cuando acabas una lección, pasarás automáticamente a la siguiente.

### [ TRAINING MODE (MODO ENTRENAMIENTO) ]

Podrás entrenar con el personaje que elijas para ver qué tal es jugar con ese personaje y practicar sus combos. Hay multitud de opciones que podrás modificar para crear las condiciones que necesites.

### Grabar tus acciones

Puedes grabar las acciones de tu oponente para reproducirlas en el modo entrenamiento. Estas se pueden guardar en uno de los cinco espacios de guardado disponibles. Pulsa **L1** para cambiar al muñeco de entrenamiento y entrar en el modo espera. Vuelve a pulsar **L1** para empezar a grabar. Una vez grabado, puedes reproducir estas acciones guardadas temporalmente pulsando **RT**. Si seleccionas "Random" (Aleatorio) como espacio de guardado, el muñeco de entrenamiento reproducirá aleatoriamente una de las cinco acciones guardadas cada vez que pulses **RB**.



### [ CHALLENGE MODE (MODO DESAFÍO) ]

Pon a prueba tus habilidades ejecutando movimientos y combos específicos. Cada personaje tiene un mínimo de 30 desafíos que tendrás que completar. Pulsa **RT** para una demostración de cómo completar el desafío.

## OPCIONES

### [ THEATER (SALA DE VISIONADO) ]

Gestiona y observa las reproducciones guardadas. Pulsa **A** para verlas, **X** para borrarlas, **Y** para ver los resultados y START para cambiar el dispositivo de almacenamiento (gestionar el disco duro).

#### Controles de la repetición

<b>A</b>	Pausa / Reproducir
<b>Y</b>	Mostrar / Esconder la guía de controles
<b>X</b>	Mostrar / Esconder la interfaz
<b>LB</b>	Saltar la ronda
<b>RB</b>	Cámara lenta
<b>L1</b>	Avance rápido

## [ OPTIONS (OPCIONES) ]

Aquí podrás ajustar varias opciones de juego. También podrás acceder a algunas de las opciones desde el menú de pausa.

### Opciones del sistema

OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
SAVE (GUARDAR)	Guardar la configuración de las opciones.
AUTOSAVE (GUARDADO AUTOMÁTICO)	Activar o desactivar el guardado automático.
STORAGE FUNCTION SETTINGS (CONFIGURACIÓN DE LA FUNCIÓN DE ALMACENAMIENTO)	Cambia el dispositivo de almacenamiento en el que guarda el juego.
VIBRATION (VIBRACIÓN)	Activa o desactiva la vibración del mando.

### Opciones de juego

OPCIÓN	CONFIGURACIÓN	DESCRIPCIÓN
DIFFICULTY (DIFÍCULTAD)	BEGINNER (PRINCIPIANTE)/ EASY (FÁCIL) / NORMAL / HARD (DIFÍCIL) / VERY HARD (MUY DIFÍCIL)/ HELL (INFERNAL)	Configura la dificultad de la CPU. Afecta a los modos Arcade, Versus y Historia.
ROUNDS (RONDAS) (ARCADE)	1-5 rondas	Establece el número de rondas necesario para vencer en el modo Arcade.
ROUNDS (RONDAS) (VERSUS)		Establece el número de rondas necesario para vencer en el modo Versus.
TIME LIMIT (LÍMITE DE TIEMPO) (ARCADE)	30 seg / 45 seg / 60 seg / 75 seg / 99 seg / Infinito	Establece el límite de tiempo para cada ronda del modo Arcade.
TIME LIMIT (LÍMITE DE TIEMPO) (VERSUS)		Establece el límite de tiempo para cada ronda del modo Versus.
ROUND CALL (ANUNCIO DE LA RONDA)	Original/ Each playable character (cada personaje jugable)	Elige la voz de quien anuncia la ronda.
NARRATION (NARRACIÓN)	Ring Announcer (Narrador) / Random (Aleatorio)	Decide el narrador.
INSTANT KILL BGM (Música de la MUERTE SÚBITA)	Default (predeterminada)/ P4A Version (Versión de P4A)	Configura la música de fondo usada cuando se produce una muerte súbita.

### Opciones de visualización

OPCIÓN	CONFIGURACIÓN	DESCRIPCIÓN
SCALING TYPE (TIPO DE ESCALADO)	Type A (Tipo A)/ Type B (Tipo B)/ Type C (Tipo C)	Ajusta el escalado de la pantalla.
UPPER HUD (INTERFAZ SUPERIOR)	-50 a +50	Ajusta la posición de la interfaz en la parte superior de la pantalla.
LOWER HUD (INTERFAZ INFERIOR)	-50 a +50	Ajusta la posición de la interfaz en la parte inferior de la pantalla.

### Sonido e idioma

OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
BGM VOLUME (VOLUMEN DE LA MÚSICA DE FONDO)	Ajusta el volumen de la música de fondo.
VOICE VOLUME (VOLUMEN DE LA VOZ)	Ajusta el volumen de las voces del personaje y del narrador.
NAVI VOLUME (VOLUMEN DE LOS COMENTARISTAS)	Ajusta el volumen de las voces de los comentaristas.
SE VOLUME (VOLUMEN DE LOS EFECTOS SONOROS)	Ajusta el volumen de los efectos de sonido.
MAIN MENU BGM (MÚSICA DE FONDO DEL MENÚ PRINCIPAL)	Configura la música de fondo del menú principal.
TEXT LANGUAGE (IDIOMA DE LOS TEXTOS)	Selecciona el idioma en que quieras que se muestren los textos del juego.
VOICE LANGUAGE (IDIOMA DE LAS VOCES)	Selecciona el idioma para las voces del juego.

### Opciones de red

OPCIÓN	CONFIGURACIÓN	DESCRIPCIÓN
SIMPLE RESULTS (RESULTADOS)	ON (Sí)/ OFF(No)	Configura si quieres mostrar o no tus resultados al jugar en línea.

## Configuración de botones

Asigna el botón que quieras a cada función para configurar tu esquema de controles como más te guste. Selecciona la función que deseas reasignar y pulsa el botón al que quieras asignarla. Puedes cancelar la asignación de los botones pulsando BACK.



## [ GALLERY MODE (MODO GALERÍA) ]

Mira las ilustraciones, los videos que has desbloqueado y escucha la música y los efectos de sonido del juego. Las selecciones no disponibles se pueden desbloquear cumpliendo ciertas condiciones.

# CRÉDITOS

PLANNING	CHARACTER DESIGN	BACKGROUNDS	CHALLENGE MODE PLANNING	CHARACTER MOTION CONTINUITY
Katsura Hashino Toshihichi Mori	Kazumi Inadome	Takayuki Nagashima Michiko Makamura Naoko Yamada Harumi Okamoto Eri Mizukami Yuko Shironami Hiroyo Yamanouchi Atsuko Sakakura Aya Sakurai Takayuki Nakata Kayo Kozlo	Kiju Mizuyama Yasushi Takahashi Tatsuki Inoue Tsubasa Yamashita Tadahiko Fujiwara Riichi Imaki	Yumenori Ono Ryohei Hayashi Kyohei Kato
DIRECTORS	ANIMATION DIRECTORS	COMPOSITE	CHIEF STORY SCRIPTER	APLUS CO., LTD. DESIGNERS
Kazuhisa Wada Seiji Fukumoto Takumi Iguchiya	Hiromi Okazaki Tomokatsu Nagasaku	Mayumi Morisato Yuko Matsunaga Takuya Noshiro Mami Gotoh Eiichi Okita	Akiyatsu Yamamoto	Takayuki Inoue Ayaano Saga Yasuhide Maeda Rina Miyamoto
ATLUS (JAPAN STAFF)	ASSISTANT ANIMATION DIRECTOR	ASSISTANT MANAGERS	STORY SCRIPTER	STUDIO XELFLEX DESIGNERS
CHARACTER DESIGNER	Keiko Takano	Hamada Shouta Tatsuya Kinoshita	Ryohei Hayashi	HIROSHI ICHIKAWA SYUJIROU ICHIKAWA AIKO MURATA
Shigenori Soejima	COLOUR DESIGN	PRODUCTION MANAGERS	LEAD DESIGNER	CHARACTER CHARACTER MODEL
Series Sound Director	Osamu Mikasa	Yuko Mabuchi Rina Kagaya	Katsuki Mukai	Satosi Motowaki Jin Zhe
Shojo Meguro	ART DIRECTOR	ANIMATION PRODUCERS	CHARACTER GRAPHICS	CHARACTER MOTION
Series Sound Composer	Yusuke Takeda	Yohei Miyahara Ryosuke Yamada	Katsuki Mukai Yuki Sugiyama Haruka Sakuraba Singo Fukuhara Kenta Asano Asana Maeda Haruka Tanaka Inoue Takumi	Katsuki Mukai Satomi Sato Riko Sekiguchi
Atsushi Kitajoh	3DCG	MOVIE ANALOGICAL	Gup Co., LTD.	AERA LABORATORY LTD.
Akira Seki	Masami Uyehara Kanae Yamashita	Shinichi Kawakami	Mototoshi Kuriyama	DESIGNERS
DIRECTION	MONITOR GRAPHICS	SPECIAL THANKS	SUNCHOS SOFTWARE	Haruka Kamiya Ryoji Shirakawa Kazuyoshi Teduka Shuhei Hashimoto Yoshitaka Itai
Kazuhisa Wada	Kaori Seki	Akihito Tazawa	COMPREHENSIVE DIRECTOR	CHARACTER PALETTE DESIGN
SCENARIO DRAFTS	RETOUCH	EVENT CG	Qiu Jian Ping	CHARACTER DESIGN
Taku Yamada Kazuhisa Wada	Kanako Yamada	DOMERICA	COMPREHENSIVE DESIGNER	Yasuyo Misaki Yohel Okada
SCENARIO WRITERS	DIRECTORS OF PHOTOGRAPHY	ARISTA	KEY / IN-BETWEEN ANIMATION	CHARACTER MOTION
Teppei Kobayashi Tohru Yorogi Akira Akemine Kazuhisa Wada Akira Kawasaki Tohru Sduki	Akiko Sasaoka Tadashi Kitaoka	Arissa Matsuura Mari Takada Kahori Tsuta	MAIN DESIGNER	Katsuaki Mukai Satomi Sato Riko Sekiguchi
SCRIPTS SUPERVISOR	EDITORS	AVATAR PALETTE DESIGN	DESIGNERS (SKETCH)	SUNCHOS SOFTWARE DESIGNERS (MOTION)
Yuichiro Tanaka	Kiyoshi Hirose Mai Hasegawa	ELEMENTS	Zheng Fang Xiao Fu Xian Hui Lu Yin Wang Zhen	Wu Wen Wei Huang Wei Lin
PLANNERS	KEY ANIMATION	FONTS DESIGN	MAIN DESIGNER (DOT)	CHARACTER PALETTE DESIGN
Tohru Yorogi Teppei Kobayashi Akira Akemine	Kenta Yokoya Asako Aoki Koki Yamaguchi Tomomi Ishii Tomoyuki Oshita Toshiki Baba Akiko Seki Hirotaka Nii Keiko Takano Yu Takahashi Takashi Murai Tetsuro Niregi Daisuke Takemoto Satoshi Kolke Toshihiko Sugie Tatsuro Nagai Atsuyuki Yukawa Hikaru Naraoka Kazuhiro Fujitani Tomofumi Sakai Kouichi Usami Hiroya Iijima Kii Tanaka Hiroki Ikeshita Akane Imada	FONTWORKS JAPAN, Inc.	Han Yu Ding	Haruka Sakuraba Asana Maeda Haruka Tanaka
INTERFACE DESIGNERS	ARTWORK FIX INC.	ARTWORK	DESIGNERS (DOT)	EFFECT DESIGN
Tomohiro Kumaga Katsunori Watanabe	Masao Nagashima Hajime Osawa Shogo Ohtsuka	LEAD PROGRAMMER	Jiang Qi Zhu Bin Zhang Lin Cheng Qun Hui	Kazushige Toyosawa Hotsuma Suzuki
2D DESIGNERS	ATLUS QA TEAM	TAKASHI MATSUURA	Takashi Matsuura	BACKGROUND DESIGN
Hanako Uchibe Masatoshi Kobayashi Kuniharu Kyoda Akane Kabayashi	QA MANAGER	PROGRAMMERS	Tan Hui Zhang Bin Li De Chao Zhang Xin Pei Yu Yan Qing Zeng Huang Ying Li Wei Cai Xiao Lei Li Xia Zheng Han Yu Qian Xiao Wei Zheng Ya Fei Zhou Hai Ping Zhu Ji Jing Yang Yang	3D-BACKGROUND ©SUCCESS CORPORATION
CHARACTER MODELS	Keiichiro Oota	ARC SYSTEM WORKS	DESIGNERS	INTERFACE DESIGN SUPPORT
Kazuhisa Wada Naoya Maeda Yukie Shigeta Hisataka Satou Shimizu Nagisa Tomoko Arikawa	INBETWEEN ANIMATION	LEAD PROGRAMMER	Masanari Ara Yumenori Ono Ryohei Hayashi Seiji Fukumoto Yunichiro Shizuka	Yuka Izawa Haruka Tanaka
ORIGINAL DEVIL DESIGN	C2C	ARTWORK	SUPPORT PROGRAMMERS	QA
Kazuma Kaneko	Yuhodo Studio Gimlet AI F.A.I	FIX INC.	Nobuhito Segawa Kusabuka Kimiaki Takuya Nagasawa	DIGITAL HEARTS
SOUND EFFECT SUPPORT	ANIMATION CHECKER	QA STAFF	PLANNERS	DEBUG MANAGER
Kenichi Tsuchiya	Kaori Hashimoto	Nozomu Nakagawa Aki Ikeda Hirotugu Igarashi Yoshinobu Hashimoto Toshiaki Maruhashi Takayuki Aduta Arata Watanabe Yuki Komatsu Erima Kobayashi Yodai Mizushima Shinsuke Sato Taiki Nakayama	Yasunori Ara Yumenori Ono Ryohei Hayashi Seiji Fukumoto Yunichiro Shizuka	Takashi Arai Hiroki Fujimoto
ANIMATION PRODUCTION CAPSULE	ASSISTANT COLOUR DESIGN	CHARACTER & BATTLE PLANNING	MAIN DESIGNER	DEBUG LEADERS
	Hisako Furukawa Kazuyuki Toukaiishi	Yumenori Ono Ryohei Hayashi Kyohei Kato Masanari Ara Seiji Fukumoto	Keiyo Hosoo	Takahashi Minaminaka Nakai Tomohiro
STORYBOARDS	DIGITAL PAINT	QA COOPERATION	DESIGN DIRECTOR	DEBUG TESTERS
Junichi Wada Hirosi Haraguchi	Wish Triple A	POLE TO WIN CO., LTD.	Ryo Yonemoto	Tamotsu Imai Yui Onishi Masaya Yoshikawa Takafumi Mizuta Yoshiki Hakogawa Cabal Gio Yuma Takeuchi Kazuyuki Ishibashi
DIRECTORS		Satoshi Miura Daisuke Ikeda	MAIN DESIGNER	
Junichi Wada Hiroko Kazui Tetsuya Wakano			Keiyo Hosoo	
			DESIGNERS	
			Yumi Kato Keisuke Kawasaki Mai Horinout Katsunori Masuda Hiroko Sato	

**DREAMS CORPORATION**

Takuma Arakawa  
Ryo Ohnuki  
Kitarou Satou

**SPECIAL THANKS**

Takuro Kayumi  
Tatsunori Ishikawa  
Hidetoshi Ambe  
ALL ASW STAFF

**VOICE ACTORS (Japanese)**

Yu Narukami.....Daisuke Namikawa  
Yosuke Hanamura.....Syoutaro Morikubo  
Chie Satonaka.....Yui Horie  
Yukiko Amagi.....Ami Koshimizu  
Kanji Tatsumi.....Tomokazu Seki  
Teddie.....Kappei Yamaguchi  
Naoto Shirogane.....Paku Romi  
Rise Kujikawa.....Rie Kugimiya  
Mitsuru Kirijo.....Rie Tanaka  
Akihiko Sanada.....Hikaru Midorikawa  
Yukari Takeba.....Megumi Toyoguchi  
Junpei Iori.....Kosuke Toriumi  
Ken Amada.....Megumi Ogata  
Aigis.....Maaya Sakamoto  
Labrys.....Ayana Taketatsu  
Elizabeth.....Miyuki Sawashiro  
Sho Minazuki(s).....Kenichi Suzumura  
Elizabeth.....Miyuki Sawashiro  
Margaret.....Sayaka Ohara  
Marie.....Kana Hanazawa  
Tohru Adachi.....Mitsuki Madono  
Igor.....Isamu Tanonaka  
Theodor.....Junichi Suwabe  
Shuji Ikutsuki.....Hideyuki Hori  
Fuka Yamagishi.....Mamiko Noto  
Kikuno Saikawa.....Masumi Asano  
Ryotaro Dojima.....Unsyo Ishizuka  
Nanako Dojima.....Akemi Kanda  
Kurosawa.....Hirofumi Tanaka  
Additional Voices.....Marie Miyake  
Hina Nakase  
Yasuki Takumi  
Ryo Sugisaki  
Kunihiro Hosoya  
Sawako Hata  
Kousei Hirota  
Jin Urayama  
Kouichi Souma  
Sachiko Okada  
Hiroshi Watanabe  
Koji Seki  
Shinya Takahashi  
Nozomi Masu  
Humi Morisawa  
Haruki Ishiya  
Kenichi Mine  
Kosuke Kobayashi  
Ayano Saito  
Megu Sakuragawa  
Keiko Manaka

**Natsumi Sugita**

Shizuka Ishigami  
Rie Haduki  
System Narration.....Junya Motomura  
Narration.....Humihiko Tachiki

**SOUND**

**DIRECTOR**  
Akiyoshi Akama

**SOUND EFFECTS**

Toshiya Wada  
**RECORDING**  
Yuriko Kiyomoto

**RECORDING STUDIO**  
**STUDIO MAUSU**

**SOUND PRODUCE**  
Sound Wing  
Makoto Tanimura

**Break Out Of...**

**SINGER**  
Yumi Kawamura  
**LYRICIST**  
Benjamin Franklin  
**COMPOSER**  
Atsushi Kitajoh

**Today**  
**SINGER**  
Yumi Kawamura  
**LYRICIST**  
Benjamin Franklin  
**COMPOSER**  
Atsushi Kitajoh

**U.S. LOCALIZATION**  
**ATLUS U.S.A., INC.**

**EXECUTIVE PRODUCER**  
Naoto Hiraoka

**GENERAL MANAGER**  
Mitsuhiko Tanaka

**DIRECTOR OF PRODUCTION**  
Bill Alexander

**PROJECT LEAD**  
Yu Namba

**PROJECT COORDINATOR**  
Hiroyuki Tanaka

**TRANSLATORS**  
Mai Namba  
James Kuroki  
Nobuaki Taguchi

**QA LEAD**

Richard Rodrigues

**QA TESTERS**

Connie Chinn  
Elwood Cruz  
Allie Doyon  
Brent Gutierrez  
Brian Hamada  
Robert Macalino  
Brian H. Quach  
Gerald Rempis  
Rob Stone  
Gabriel Tesser

**VP SALES & MARKETING**

Tim Pivnicny

**SENIOR MARKETING MANAGER**

Robyn Mukai Koshi

**MARKETING ASSOCIATE**

Sara Chan

**PR MANAGER**  
John L. Hardin

**LICENSING & PROMOTIONS**  
**COORDINATOR**  
Ann Name

**PR & MARKETING INTERN**  
Daniel Magno

**CREATIVE DESIGNERS**  
Jeremy Cail  
Ayami Haruno

**WEB DESIGNERS**  
Amanda M. Dalgleish  
James Kaneshiro

**MEDIA PRODUCER**  
John Tubera

**SALES ADMINISTRATION MANAGER**  
Sally Ortiz

**U.S. VOICE RECORDING**  
**PCB PRODUCTIONS**

**EXECUTIVE PRODUCER**  
Keith Arem

**TALENT DIRECTOR**  
Valerie Arem

**DIALOG ENGINEERING**  
Matt Lemberger

**DIALOG EDITORIAL SUPERVISOR**

Matt Lemberger  
**DIALOG EDITORIAL / LOCATION SOUND**  
Austin Fisher  
Matt Lemberger  
David Kehs

**PRODUCTION COORDINATOR**  
Casey Boyd

**PRODUCERS**

**ARC SYSTEM WORKS**  
**EXECUTIVE PRODUCER**  
Minoru Kidooka

**ATLUS**  
**CONSUMER SOFTWARE DIVISION**  
**GENERAL MANAGER & EXECUTIVE PRODUCER**  
Naoto Hiraoka

**CREATIVE PRODUCERS**  
Toshimichi Mori  
Katsura Hashino

**DIRECTORS**  
Seiji Fukumoto  
Takumi Iguchiya  
Kazuhiisa Wada

## GARANTÍA

**GARANTÍA:** SEGA Europe Limited garantiza al comprador original de este juego (según las limitaciones que se describen a continuación), que dicho juego funcionará esencialmente como se describe en el manual adjunto durante un periodo de noventa (90) días desde la fecha de la primera compra. Esta garantía limitada le concede derechos específicos, además de posibles derechos estatutarios o de otro tipo según su jurisdicción local a los que no afecta.

**LÍMITACIONES DE GARANTÍA:** Esta garantía limitada no tendrá validez si el juego se usa con fines comerciales o empresariales y/o si cualquier fallo o defecto ha sido provocado por usted (o por cualquier otra persona que actúe bajo su control o autoridad) como resultado de un fallo, negligencia, accidente, uso indebido o inapropiado, virus o modificación en modo alguno del juego tras la compra del mismo.

**RECLAMACIÓN DE GARANTÍA:** Si experimenta algún problema con este juego durante el periodo de garantía (incluyendo un problema con la activación del juego, ya sea mediante el uso de códigos o cualquier otro método) deberá ponerse en contacto con el establecimiento vendedor donde lo adquirió. Asegúrese de tener una copia del recibo de la venta original, pues el vendedor se lo podría pedir. Si descubre un error de programación o cualquier otro tipo de error en el juego, por favor, póngase en contacto con el servicio técnico de SEGA (especificado en este manual) e informeles del problema que está experimentando. El establecimiento de venta o SEGA se encargará de su reparación o le enviará uno nuevo a su dirección. El juego que ha sido reemplazado tendrá una garantía por el periodo restante de la misma o por un plazo de noventa (90) días desde que se realizara dicho reemplazo, aquel que sea más largo. Si, por cualquier motivo, el juego no pudiera repararse o reemplazarse, tendrá derecho al reembolso del precio que pagó por el mismo. Todo lo expuesto anteriormente (reparación, reemplazo o el precio que se pagó por el juego) es su único recurso legal.

**LIMITACIONES:** EN TODA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY VIGENTE (SIN QUE ELLA LÍMITE O EXCLUYA DE RESPONSABILIDAD POR FRAUDE, MUERTE O DAÑOS PERSONALES EN CASO DE NEGLIGENCIA POR PARTE DE SEGA), NI SEGA, NI SUS VENDEDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ANTE LOS RIESGOS RELACIONADOS CON CUALQUIER DANO ESPECIAL O INDIRECTO, DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE BENEFICIOS, PÉRDIDA DE DATOS, AVERÍA DE LA CONSOLA U ORDENADOR, PÉRDIDA DE AHORROS ANTICIPADOS, PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD DE NEGOCIO O DE FONDO DE COMERCIO QUE RESULTEN DIRECTA O INDIRECTAMENTE COMO CONSECUENCIA DEL USO, POSESIÓN O MALFUCIONAMIENTO DE ESTE JUEGO, INCLUSO EN AQUELLOS CASOS EN LOS QUE SE HA INFORMADO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHA PÉRDIDA.

Salvo que se notifique lo contrario, los ejemplos de empresas, organizaciones, productos, personas y eventos que se representan en el juego son ficticios y sin relación intencionada, y que no debe inferirse, con empresas, organizaciones, productos, personas o eventos reales.

© SEGA y el logo de SEGA son marcas o marcas registradas de SEGA Corporation. Reservados todos los derechos. Sin limitar los derechos según la ley de propiedad intelectual, está terminantemente prohibida la copia no autorizada, adaptación, alquiler, préstamo, distribución, extracción, reventa, difusión o ejecución pública del juego; del mismo modo está terminantemente prohibido cualquier modo de transmisión de este juego, de la documentación adjunta o de parte de la misma, a menos que haya sido autorizado explícitamente por SEGA.



## ¡Únete a los Atlus Faithful!

Atlus Faithful es un servicio gratuito para miembros que te dará acceso a las últimas noticias, promociones especiales, contenido exclusivo y mucho más. Visita [www.atlus.com/faithful](http://www.atlus.com/faithful) y crea una cuenta y una contraseña. ¡Comenzarás a disfrutar de los beneficios de este servicio inmediatamente!

Ve a [www.atlus.com](http://www.atlus.com) y síguenos en:



[WWW.ATLUS.COM/P4AU](http://WWW.ATLUS.COM/P4AU)

## ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta:

[www.sega.com/support](http://www.sega.com/support)  
o llama al: 800 600 977  
(llamada gratuita)